Глава 48: 2-звездочные Проекты

Вэс решил нанять техника, дабы облегчить нагрузку на свое время. Если он хотел продвинуться в навыках, то должен был продолжать клепать проекты. Если же главной целью являлся заработок большого количества денег, тогда ему пришлось бы сфабриковать много мехов для последующей продажи Марселлой. Но, вырасти объем продаж до трех и более экземпляров в месяц, и ему бы уже не хватало времени на инвестиции в оба вида деятельности.

Единственная проблема с наймом кого-то заключалась в трудностях сохранения Системы в тайне. Как было известно Вэсу, на самом деле она являлась чудесным изобретением, прямо нарушавшим законы реальности, хоть и казалась безвредной. Такое драгоценное сокровище привлекало алчные намерения, и многие из их обладателей имели власть раздавить Вэса, словно букашку. Позволить кому-либо узнать о существовании Системы означала просто напрашиваться на неприятности.

Другая проблема Вэса, связанная с наймом кого-то другого для изготовления, приведет к неполноценным продуктам. Техник на полную ставку может творить чудеса, когда дело доходит до работы с 3D-принтером и ассемблером, но если он не знает о Х-Факторе, то мехи, вышедшие из-под его рук, были бы лишены жизни. Продажа дешевых продуктов от своего имени лишь тянула бы его вниз, в то время как он хотел создать собственный бренд.

Поскольку Вэс не мог найти решение этой дилеммы, он позвонил Марселле.

«Приветик, Вэс, я сейчас немного занята, поэтому будь краток».

«У меня тут маленькая проблемка» - сказал Вэс, а затем озвучил свои мысли относительно потенциального найма.

Марселла улыбнулась ему, будто проблема являлась незначительной. «Что ж, нанимать техника слишком рано, поэтому у тебя есть много времени на раздумья. Если хочешь узнать мое мнение то, почему бы не сделать и то, и другое? Ты можешь продавать мехи, произведенные твоим персоналом по стандартной цене, и просить надбавку, если клиент хочет, чтобы проектировщик изготовил меха вручную. Просто установи достаточно высокую цену и тебя не будут слишком нагружать».

Идея была отличной. Благодаря ей Вэс сохранит занятость, и техник не останется без работы. По сути, он переложит грязную работу на своего сотрудника, а сам, за достойные деньги, будет изготавливать вручную. Тем не менее, все зависело от того, готовы ли клиенты раскошелиться на дополнительную сумму.

«Не беспокойся о совершении продаж своего варианта премиум-класса. Я позабочусь о необходимом темпе запросов, чтобы ты не тратил на них слишком много времени. Во всяком случае, всегда есть определенные клиенты, нуждающиеся в незначительных изменениях проекта. Иногда они хотят сделать меха более ярким. В других случаях они хотят нанести на шаблон брони боевой машины индивидуальную эмблему. Думаю, обычная ставка для таких настроек составляет 2 миллиона кредитов».

Получение двух дополнительных миллионов кредитов за продажу было щедрым. Естественно, он взимал бы больше, если бы клиент потребовал более радикальные изменения.

Марселла завершила разговор и вернулась к своей работе. Прежде чем уйти, она предупредила его, что стоит ожидать еще одну перспективную продажу примерно через четыре недели. Для получения отзывов о производительности Крика Феникса в поле от их

первого клиента этого времени было достаточно.

Вэс решил рассмотреть вопрос о найме техника позже, после получения хорошего представления о том, скольких продаж достигла Марселла. Поэтому он принялся за куда более интересную деятельность.

Он собирался вернуться к проектировке виртуальных мехов. Вэс вспомнил об опыте проектирования различных вариантов Фантазии и Цезаря Августа и о том, сколько знаний получил за применение растущих навыков. Если Вэс хотел вырасти до возможности разработки жизнеспособного оригинального меха, тогда ему пришлось бы стать таким же хорошим, как опытные производители с несколькими успешными проектами за спиной.

Благодаря 2,8 млн. кредитов на личные нужды его рамки расширились. Хоть он и мог легко войти на рынок Железного Духа и купить огромное количество 1-звездочных проектов, но ради чего? За каждый успешный проект и продажу он получал только крохи ОП.

«Эй, Система, можно спросить тебя кое-что? Раз заработок за проектировку 1-звездочного меха составляет 1 ОП, а за 5-звездочного - 50, тогда каковы награды за проектирование 2-, 3-, и 4-звездочных моделей?»

[Базовые награды за проектирование 2-звездочного меха - 5 Очков Проектирования. За 3-звездочного награды возрастают до 10 очков. А за 4-звездочного – увеличиваются до 25. Обратите внимание, при продаже меха на основе ваших проектов эти награды являются более низкими. Пожалуйста, старательно работайте над улучшением проектов, чтобы получить возможность работать с более продвинутыми моделями.]

Другими словами, Система попросила его сдвинуть задницу и начать проектирование мехов более высокого уровня.

Хотя он владел парой 5-звездочных виртуальных лицензий, у него не имелось достаточно навыков. Марк Антоний образовал лишь незначительное количество продаж, и Вэс сомневался в резкой перемене, поскольку, кроме Х-Фактора, он не внес ничего уникального в проект. И даже эта последняя особенность уменьшалась, когда для создания новых экземпляров своих мехов Вэс полагался на игровой сервер.

«Я не должен откусывать больше, чем могу проглотить. Моя одержимость Цезарем Августом просто деформирует концепцию проекта Козловского. Нужно мыслить шире и развивать свои собственные принципы».

Учитывая щедрый бюджет, он почувствовал, что было бы неплохо начать улучшение до 2-звездочных проектов. Честно говоря, он мог перепрыгнуть через уровень и купить несколько бюджетных 3-звездочных виртуальных лицензий с ультра скидкой, но у него все еще имелось достаточно времени на достижение этого уровня с надлежащим резервом наличных денег. На данный момент он предпочел продвигаться по поколениям мехов постепенно. Испытывая каждую основную группу поколений, Вэс мог бы увеличить свое понимание истории боевых машин и их основных разработок.

Как только Вэс принял решение, он с нетерпением, впервые за несколько недель, авторизовался в игре. Он с радостью отправился в область виртуального города, где продавались игровые лицензии. Войдя в магазин с бесчисленными 2-звездочными лицензиями любого типа, Вэс почувствовал, будто попал в кондитерскую.

2-звездочные мехи представляли собой век совершенствования наиболее жизнеспособных идей

предыдущих поколений. Простое разделение на легких, средних и тяжелых механических созданий укрепилось, и проектировщики того времени начали включать компоненты, работающие только в своем весовом классе. Например, лазерная винтовка, предназначенная для использования тяжелым мехом, слишком сильно обременяла легкие модели, поскольку ее вес и мощность могли оказаться слишком большими для держания в руках.

«Раз уж теперь я буду работать над средними мехами, то могу отсеять все внешнее дерьмо».

В проекции боевых машин и компонентов для продажи беспорядка стало гораздо меньше.

«Так-то лучше».

После удаления вариантов, переполненное поле зрения снова проредилось. Он не собирался выпускать вариант варианта, это было просто глупо.

Сначала Вэс начал просматривать конструкции мехов. Если он хотел разработать новый вариант, то выбор базовой модели имел первостепенное значение. В прошлые времена он получал модель от Системы. Сейчас же, у него впервые действительно был выбор в определении будущего направления.

Он подумывал о том, чтобы взяться за работу над мехами в форме животных. Модели в виде птиц и млекопитающих начали появляться в 2-звездочных поколениях и включали в себя концепцию проекта, которая в значительной степени распространилась и на сегодняшний день. Пожелай он заняться чем-то другим, кроме двуногих мехов, то сейчас для этого имелась прекрасная возможность.

«Хм, животные модели гораздо менее популярны, чем их гуманоидные аналоги. Пока я не сталкиваюсь с такой же конкуренцией, моя клиентура также не будет столь разнообразной».

Судя по потенциальным продажам, последовавшим за таким выбором, Вэс не испытывал оптимизма в преуспевании при проектировании мехов-животных. Проектировщики, работающие с такими ненормальными боевыми машинами, обычно посвящали всю свою карьеру на оптимизацию таких проектов. Тот, кто намеревался погрязнуть только с необычными проектами, никогда не смог бы зарабатывать на жизнь, не выкладываясь на полную.

Таким образом, Вэс отсек все, кроме человекоподобных мехов, оставивших ему множество вариантов, но без каких-либо отвлекающих факторов.

«Какой мех будет лучшим для работы в первую очередь?»

Если ему нужно работать над балансировкой брони и скорости, лучше было бы начать с крайности. Модели, уже обладающие довольно хорошим соотношением между ними, улучшались трудно, а портились легко. Он скорее займется средним, быстрым мехом с легким бронированием или медленной моделью с хорошими доспехами.

«Поскольку я работал над Цезарем Августом, то у меня уже есть опыт работы с более тяжелыми мехами».

Вэс убрал с дисплея боевые машины с определенным тоннажем. Это, наконец, привело к более значительно обобщенному обзору доступных конструкций. Он догадался, что на выбор есть пара сотен мехов, это обескураживало, но не слишком потрясало.

В выборе имела значения лишь цена. Приобретение большинства 1-звездочных лицензий обходилось примерно в 100 000 кредитов. Стоимость виртуальных лицензий 2-звездочных мехов подскочила уже до 1 миллиона кредитов! А 3-звездочные патенты приобретались только в том случае, если вы были готовы раскошелиться не менее чем на 5 миллионов.

Цены, установленные на виртуальные лицензии, отражали фактическую стоимость их приобретения. Если проектировщик обладал талантом, он мог вернуть деньги своими проектами. Низкий объем авансовых инвестиций предоставлял обедневшим проектировщикам идеальную возможность зарабатывать на достойную жизнь их навыками.

Являясь тем, кто уже владел собственной мастерской и продал реального меха, Вэс занимался этим не ради денег. Хотя дополнительный доход не помешает, но он больше стремился к получению ОП. Выставив низкие цены за свои проекты, он мог обеспечить более высокий объем продаж по сравнению с теми, кто полагался на свои проекты ради заработка на жизнь.

«Зачем париться, пытаясь вытянуть несколько кредитов в игре, когда я могу заработать пару миллионов с каждого проданного меха?»

Скидка на боевые машины лучше всего работала, когда базовая цена модели была высокой. Вэс исключил экономичные и основные модели, оставшись только с премиальными проектами. Цены на них были довольно высокими, что делало их менее популярными среди подростков постарше и неподготовленных мастеров, запутавшихся в 2-звездочном диапазоне.

Пролистав около пятидесяти оставшихся моделей, Вэс перестал сужать свои критерии и вместо этого просто смотрел на прокручивающиеся мимо него изображения. Его внимание привлек отразившийся проблеск. Он увеличил масштабы меха.

Пред его взором появилась хромированная модель. Октагон O-225C корпорации Globe-Elstar. Его отражающая поверхность притягивала взгляд, но не в хорошем смысле. Такая металлическая внешность не обеспечивала дополнительной защиты от любых типов повреждений и лишь подстегивала врагов бахнуть по ней в первую очередь.

Возможно, осознавая такой расклад, первоначальный проектировщик сосредоточился на том, чтобы сделать меха максимально гибким. Несмотря на уменьшения многих доспехов возле суставов и других слабых мест, он сделал модель исключительно экстремальной, способной выполнять даже некоторые акробатические трюки, на которые пилоты никогда бы не решились, даже управляя обычным средним мехом.

«Интересно. Будет довольно сложно улучшить его броню, не оказав отрицательного влияния на свободу движений».

Задача разработки улучшенного варианта этой базовой модели заинтриговала Вэса. Хотя в своих других моделях он всегда больше фокусировался на скорости, но применял ее в основном для передвижения. Как быстро мех мог добраться из точки А в точку Б.

Ловкость являлась совсем другой концепцией. Она зависела от объединения большой свободы действий с быстрыми движениями конечностей, превращая меха в чемпиона уклонений.

На таких проектах часто специализировались слабо бронированные обезьяноподобные машины. Сутулая поза и усиленные руки обеспечивали исключительную устойчивость этих мехов-обезьян, даже когда они прыгали и ползали по деревьям или в сложной городской среде.

Что же касается гуманоидных мехов, ориентированных на маневренность, дабы оставаться в

вертикальном положении они полагались на сложные внутренние элементы вместо механического проекта. Для поддержки равновесия Октагона, даже во время уклонений вправо или влево, использовался самый продвинутый гироскоп его поколения. Он являлся главной причиной такой высокой цены.

Говоря о других характеристиках, то мех показал себя середнячком. Его скорость заслуживала уважения, но не являлась соперником чистым спринтерам. Броня не имела ничего удивительного, но выполняла свою работу, кроме случаев, когда дело касалось суставов. Октагон обладал стандартной компоновкой из двух тепловых ножей и копья, которые также можно было бросить в чрезвычайной ситуации. Большинство пилотов, купивших этого меха, добавляли в его арсенал пистолет или автомат, превращая машину в хорошего ближнего стрелка.

В общем, Октагон обладал множеством ролей. Вэсу нравился тот, кто проектировал его, поскольку он не боялся нарушать некоторые правила ради получения уникального результата.

Он добавил виртуальную лицензию этого меха в свою корзину. «Минус 650 000 кредитов. Теперь нужно дополнить проект, добавив кое-какие компоненты».

Эту базовую модель обозначала блестящая хромированная работа. Хотя она не полностью соответствовал современной эстетике, Вэс предпочел сохранить яркую внешность. Это не означает, что его выбор в замене брони ограничивался. Ему просто придется добавить дополнительный этап к производственному процессу, окрасив меха отражающим покрытием.

Выбор брони должен был соответствовать определенным критериям. Во-первых, при том же весе от него требовалось больше защиты. Во-вторых, он должен быть эффективен без накладывания слишком многих слоев. Некоторые бронированные системы работали нормально, превысив минимальную толщину. Главной особенностью Окатогна являлась его маневренность, и слишком большой вес сводил на нет это преимущество.

Поиск привел к нескольким интригующим результатам. Открыл список Гиблист Альфа III корпорации Grayson. Он нашел один экспериментальный комплект брони, отличавшийся определенной гибкостью в своем покрытии. Она была столь же гибкой, как толстый кусок резины и преуспела в поглощении ударов от кинетических воздействий. Для разработки лучшей брони вокруг уязвимых суставов она казалась идеальной, да и использовалась, по сути, таким образом.

В дополнение к другим частям брони он посмотрел на КвадроЛист I корпорации Grayson, модульную броневую систему той же компании. Такие типы брони часто использовались на более легких мехах, но система перед его глазами была специально разработана для средних моделей. Создание такой брони для боевой машины тянуло за собой много хлопот, поскольку она налагала определенные требования для размещения покрытия. Тем не менее, при условии хорошего проектирования, она давала значительное преимущество своему обладателю.

Обычное броневое покрытие для защиты внутренней рамы меха использовало облегающие пластины. Если они хорошо реализовывались, то, согласно весу и толщине предоставляли практически максимальное теоретическое количество защиты для области. Однако если часть покрытия повреждалась, она все равно могла оставаться прикрепленной к меху, но превращалась в функционально бесполезную. Если модель получала умеренный урон по всей области поверхности, то такой мертвый груз только замедлял меха, а внутренности оставлял уязвимыми.

Модульные бронированные системы направлялись на противодействие этой ситуации путем проектирования их покрытия вокруг однородных форм квадратов или шестиугольников. Из-за этого мех выглядел немного костлявым или ухабистым, но получал гораздо больше возможностей отбросить поврежденные слои. Чем больше повреждений наносилось боевой машине, тем больше пластин она теряла, а значит, не таскала на себе ненужный вес. Таким образом, модульная броня обеспечивала меху явное преимущество на более поздних этапах битвы.

Естественно, такая система имела свои собственные компромиссы, иначе была бы гораздо более популярной сегодня. Фиксированные формы ее покрытия только частично менялись в размерах. КвадроЛист имел только три разных формата. Одна большая пластина для нагрудной брони и тому подобному, одна средняя пластина для рук и конечностей и одна малая – для сложных углов и пальцев. Работа с этими тремя формами заставляла любой вариант меха потерять самую оптимальную схему брони. Этот и другие факторы привели к тому, что модульные броневые системы могли поглощать меньше повреждений, чем их обычный эквивалент.

«Несмотря на это, у нее неплохая производительность» - заключил Вэс. Раньше он не работал с модульной броней, но был очень заинтригован ее возможностями. Она являлась одним из лучших решений на сегодняшние дни, поскольку пыталась соединить вместе броню и скорость. Если Вэс серьезно настроился на развитие своей специализации в этой области, то он не мог избежать работы с таким отличным изобретением.

Добавление Гиблиста и КвадроЛиста в его список покупок увеличило сумму на 150 000 кредитов. Для одной сессии Вэса этого было достаточно. Он хотел сразу же нагрузить свой мозг и узнать побольше об Октагоне, а не рассматривать замену других компонентов.

К тому времени, когда Вэс приобрел три виртуальные лицензии, с его банковского счета исчезли в общей сложности 800 000 кредитов. Разница в затратах по сравнению с 1-звездочными мехами обескуражила бы любого начинающего проектировщика. Сейчас он работал на совершенно другом уровне, где последствия ошибок значительно возрастали. К счастью, он уже обладал реальным опытом работы с эквивалентом 5-звездочной боевой машины, поэтому сохранял уверенность.

http://tl.rulate.ru/book/15608/431867